東京書籍株式会社

知識産業事業局

〒113　東京都文京区本駒込6-14-9

《営業》Phone.(03)-942-4111

《制作》Phone.(03)-942-4000

©1986 TOKYO SHOSEKI Co.Ltd

ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

任天堂 ファミリー コンピュータ™　TKS-S1

てびき

けいさんゲーム

東京書籍

さんすう1年(ねん) **けいさんゲーム**は，たのしみながら，けいさんが はやく ただしく できるように なる がくしゅうゲームです。はじめる まえに「てびき」を よく よみましょう。

もくじ

つかう ときの ちゅうい ―― ❷
けいさんに つよく なろう！ ―― ❸
けいさんゲームの ないよう ―― ❺
コントローラーの せつめい ―― ❻
さあ はじめよう ―― ❼
1たしざん1 この けいさんで かんがえて ほしい こと ―― ❿
ゲームの しかた ―― ⓭
2ひきざん1 この けいさんで かんがえて ほしい こと ―― ⓯
ゲームの しかた ―― ⓲
3たしざん2 この けいさんで かんがえて ほしい こと ―― ⓴
ゲームの しかた ―― ㉓
4ひきざん2 この けいさんで かんがえて ほしい こと ―― ㉕
ゲームの しかた ―― ㉘

つかう ときの ちゅうい

カセットに ついて

❶ きょくたんな おんどの ところで つかったり，おいたままに しないで ください。

❷ ぜったいに ぶんかい しないで ください。

❸ さしこみくちを てで さわったり，みずに ぬらしたり，よごしたり しないで ください。

ゲームを する とき

❶ めを まもる ために，テレビがめんから できるだけ はなれて ゲームを しましょう。

❷ あまり ながい じかん（1じかん いじょう） ゲームを するのは やめましょう。まいにちの ゲームを する じかんを きめて，きちんと まもるように しましょう。

けいさんに つよく なろう！

1 けいさんゲームなのです。

けいさんゲームは，けいさんが はやく ただしく できるように なる たのしい ゲームです。なんかいも **けいさんゲーム** を やって いる うちに，けいさんの ちからが ついて きます。

2 けいさんに つよく なるには……。

それは，まいにち すこしずつ けいさんの もんだいを やる ことです。もんだいを たくさん やれば，それだけ けいさんが はやく ただしく できるように なります。つまり，けいさんに つよく なる ちかみちなんて ないのです。

3 けいさんで かんがえて ほしい こと

けいさんの いみや しかたの りゆうを しる ことも とても たいせつです。そのために けいさんで かんがえて ほしい ことが いくつか あります。それ

らが 『この けいさんで かんがえて ほしい こと』に まとめて あります。

4 けいさんを やくだてよう。

けいさんゲームで けいさんの ちから が ついたら，じっさいに つかう こと が たいせつです。かいものを した と きとか こうさくを する ときなど い ろいろな ところで つかって みるのです。そして もっと べんりで かんたん な しかたは ないかな，ほかの ときは どうかなと ちょっと かんがえて みましょう。

けいさんゲームの　ないよう

この　カセットには　ぜんぶで　4つの　ゲームが　はいって　います。キミが　つかって　いる　きょうかしょと　みくらべて，じょうずに　**けいさんゲーム**を　してください。

1たしざん1

10までの　かずの　たしざん

2ひきざん1

10までの　かずの　ひきざん

3たしざん2

20までの　かずの　たしざん

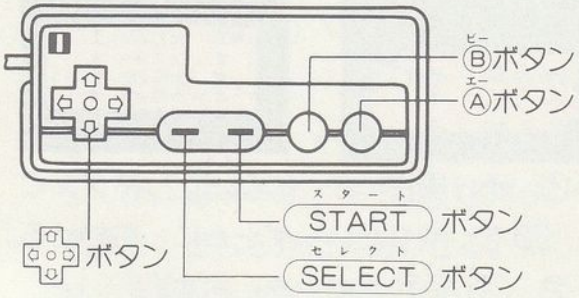
4ひきざん2

20までの　かずの　ひきざん

それぞれの　ゲームは，2つの　コースに　わかれて　います。コース2は，コース1より　ゲームが　むずかしく　なって　います。

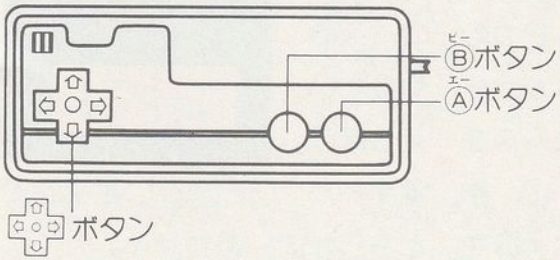
コントローラーの　せつめい

1コントローラー



ひとりで　ゲームを　する　ときは，1コントローラーを　つかいます。

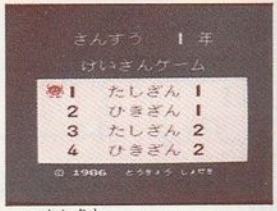
2コントローラー



ふたりで　ゲームを　する　ときは，1と　2の　コントローラーを　つかいます。

さあ　はじめよう

(1)ゲームを えらぼう。



4つの　ゲームの　なかから　やりたい　ゲームを　えらぼう。

① ↑, ↓キーか　SELECT（セレクト）ボタンで　を　やりたい　ゲームに　あわせる。

② START（スタート）ボタンを　おす。

※デモがめんの　ときは，START（スタート）ボタンを　おすと　うえの　がめんに　なります。

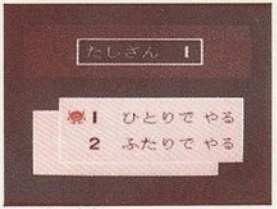
(2)コースを えらぼう。

2つの　コースの　なかから　やりたい　コースを　えらぼう。

① ↑, ↓キーか　SELECT（セレクト）ボタンで　を　どちらかに　あわせる。

② START（スタート）ボタンを　おす。

(3)ゲームを　する　にんずうを　えらぼう。



けいさんゲームは，ひとりでも　ふたりでも　たのしむ　ことが　できます。

① ↑, ↓キーか　SELECT（セレクト）ボタンで　を　どちらかに　あわせる。

② START（スタート）ボタンを　おす。

さあ，これで　じゅんびは　おわりです。

ちゅうい

① えらびかたを　まちがえた　とき は，A（エー）　または　B（ビー）ボタンを　おして，もういちど　はじめから　えらんで　ください。

② えらんで　いる　とちゅうで　なにも　ボタンを　おさないで　いると，さいしょの　がめんに　もどります。

(4)ゲーム　スタート！

●ふたりで　やる　ときは，ゲームを　している　ひとの　ばんごうが　チカチカします。こたえを　まちがえたりして　チカチカする　ばんごうが　かわったら，あいての　ひとに　こうたい　しよう。

	とくてん
1	80
2	50

●ゲームを　とちゅうで　とめる　ときは，(START)ボタンを　おして　ください。もういちど　おすと　つづきが　はじまるよ。

●ゲームを　とちゅうで　おわりに　する　ときは，(SELECT)ボタンと　(START)ボタンを　いっしょに　おして　ください。

(5)ゲームが　おわったら……。

がめんの　みぎしたに　が　チカチカしたら，ゲームは　おわりです。●Ⓐボタンを　おすと，おなじ　ゲームが　はじまります。●Ⓑボタンを　おすと，さいしょの　がめんに　もどります。

1 たしざん1

この　けいさんで　かんがえて　ほしい　こと

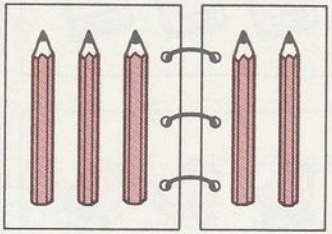
(1)3＋2は……。

3＋2の　こたえは……，5だね。そう，3＋2＝5。それでは，3＋2って　どういう　ことか　かんがえた　こと　あるかな？　3＋2は　3に　2を　たす　ことさ……。その　とおりだね。すると，3に　2を　たすって　どう　いう　こと？

(2)3に　2を　たす　ことは？

3に　2を　たす　ことを　じぶんの　まわりに　ある　もので　かんがえよう。

「えんぴつが　3ぼんと　2ほん　ある　とき，ぜんぶで　なんぼんか。」と　いう　もんだいを　かんがえて　ごらん。

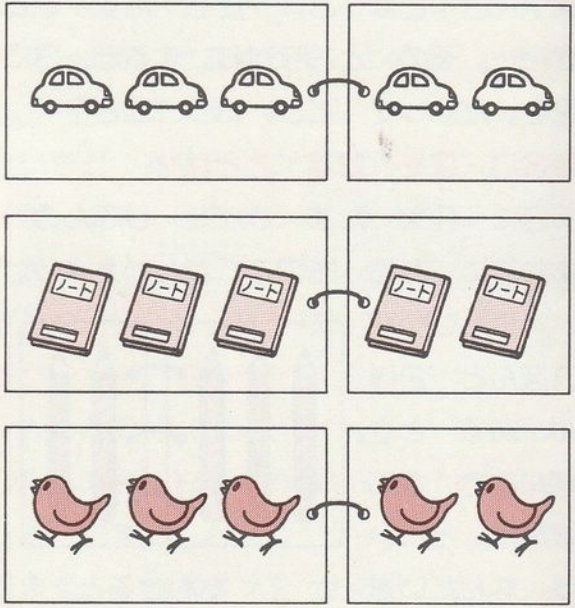


あわせると

3＋2＝5

(3)「あわせる」と いう こと。

そう，3ぼんと 2ほんを あわせる ときに，3に 2を たすんだね。えんぴつの ほかにも，じどうしゃ，ノート，どうぶつなど，おなじ ものを あわせる ときに たしざんを つかうんだね。

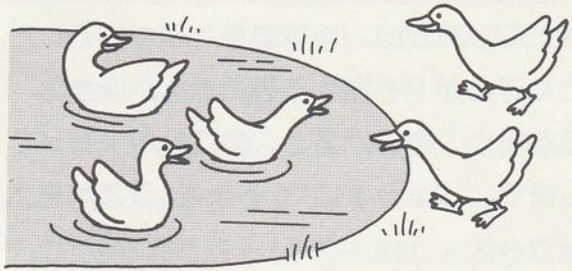


あわせると 3+2=5

(4)「ふえると いくつ」と いう こと。

じぶんの まわりの もので かんがえると，こんなのも あるよ。

「いけに とりが 3ば いた。そこへ あとから 2わ やってきた。ぜんぶで とりは なんばに なったか。」



ぜんぶで 3+2=5

このように，あとから やってきて ぜんぶで いくつと いう もんだいも あるね。これも あわせる ことと おなじ と みることが できるから，3に 2を たす ことに なるんだね。

1 たしざん1ーゲームの　しかた

ここは，のはらの　なかの　ハイウェイ。あかい　くるまに，きみが　のって　いるんだ。おや，すうじを　つけた　くるまが　はしって　いるぞ。の　こたえと　おなじ　くるまを　さがそう。みつけたら，あかい　くるまを　ぶつけるんだ。とくてんが　もらえるぞ。でも，ほかの　くるまに　ぶつけると　のこりが　へって　しまう。じょうずに　くるまを　うごかそう。

▲くるま

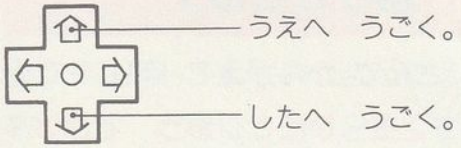
● コース

コース2は，あかい　くるまが　まえの　ほうに　なるぞ。それから，うしろからも　くるまが　やってくるんだ。

● コントローラーの　つかいかた

ボタン

この　ボタンで，あかい　くるまが　うごくんだ。



せいかい

やったね。10てん　もらえます。

こたえと　ちがう　くるまに　ぶつかると

うーん，ざんねんでした。ただしいこたえが　かかれて，のこりが　1つへります。つぎの　もんだいに　すすみましょう。

のこりが　なくなると，ゲームは　おわりです。

❷ひきざん1

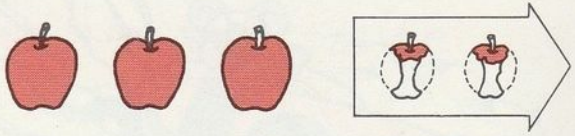
この けいさんで かんがえて ほしい こと

(1)5から 2を ひくと いう ことは？

5 ひく 2は，5−2=3で 3に なるね。ここでも，5から 2を ひく ことは どう いう ことなのか，かんがえて みる ことに しよう。そう，じぶんの まわりに ある もので たとえば……と，かんがえて みようね。

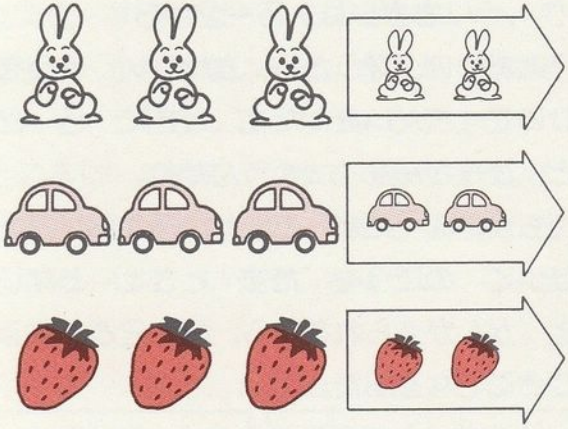
(2)「のこりは いくつ」と いう こと。

たとえば，「りんごが 5こ あって だれかが 2こ たべてしまった。のこりは いくつ。」と いう もんだいを かんがえて みよう。



のこりは 5−2=3

はじめに 5こ あって 2こ たべた のこりは…… と いうように 「のこり」を だす ときに 5−2と するんだね。つまり，おなじ ものの 「のこり」を だす ときに ひきざんを つかうんだ。



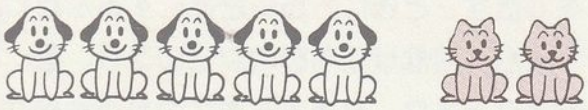
のこりは 5−2=3

(3)「ちがいは いくつ」と いう こと。

そう，ほかにも こんな もんだいが あるよ。

「いぬが 5ひきと ねこが 2ひき

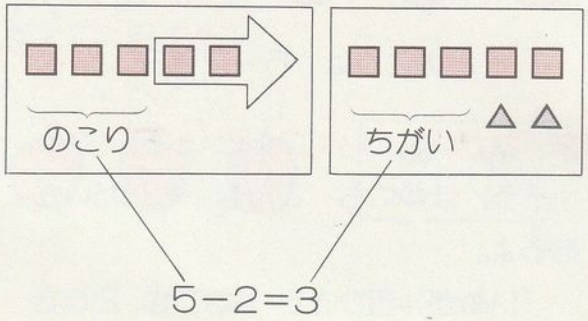
いる。いぬは，ねこより　なんびき　おおいか。」



ちがいは　5−2=3

おおきい　ほうから　ちいさい　ほうを　ひいて　ちがいを　だす　ときに　5−2と　ひきざんを　つかうんだね。

ちがいを　だす　ときも，5から　2を　ひいて　のこりを　だす　ときと　おなじと　かんがえられるから，5−2と　することに　なるんだ。



2 ひきざん1 ―ゲームの　しかた

▲うさぎさん

にわで　あそんで　いる　うさぎさん。そとに　いる　なかよしうさぎの　ところに　いきたいんだけど，✎の　こたえの　すうじカードを　とらないと，でぐちが　ひらかないんだ。きみが　うさぎさんを　うごかして，なかよしうさぎの　ところに　つれて　いって　あげよう。だけど，おじゃまむしの　けむしくんが　うろうろ　して　いるぞ。ちゅうい　しよう。

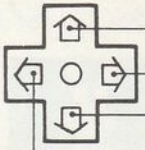
● コース

コース2は，けむしくんが　3びきに　なるんだ。きゅうに　うごく　むきが　かわるから　ちゅういしよう。

● コントローラーの　つかいかた

✚ボタン

この　ボタンで，うさぎさんが　うごくんだ。



Ⓐボタン　または　Ⓑボタン

ボタンと　Ⓐボタン　または　Ⓑボタンを　いっしょに　おしながら　すうじカードの　うえを　とびこえると，それが　きみの　こたえに　なるよ。

せいかい

やったね。10てん　もらえます。

まちがい

ざんねんでした。ただしい　こたえが　かかれて，のこりが　1つ　へります。

けむしくんに　ぶつかると

うーん，やられた。のこりが　1つ　へります。

のこりが　なくなると，ゲームは　おわりです。

3たしざん2

この　けいさんで　かんがえて　ほしい　こと

(1)9＋4の　けいさんの　しかた。

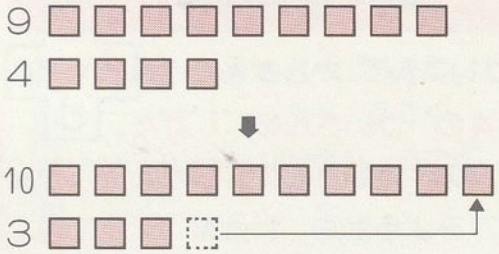
9＋4の　けいさんの　しかたを　かんがえて　みよう。

まず，9＋4の　こたえは，9と　4を　あわせるのだから，10を　こえて　じゅういくつに　なりそうだよね。じゅういくつと　いう　かずは，10と　いくつと　いう　ことだったね。

このように　こたえの　かずを　だいたい　いくつぐらいかなと　かんがえる　ことは，とても　たいせつなんだ。

(2)10の　かたまりを　つくろう！

こたえは　じゅういくつに　なりそうだから，10の　かたまりを　つくれば　いいんだね。



9の　ほうに　1を　たせば　10の　かたまりが　できるね。9＋4の　こたえは　10と　3で　13に　なるね。

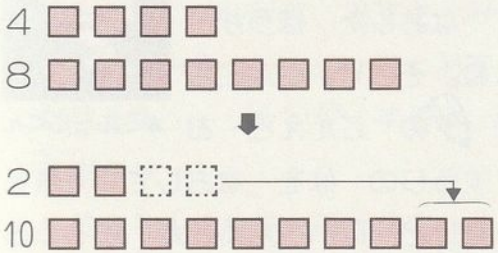
9には　1，8には　2，7には　3…，と　いうように　10の　かたまりを　つくる　れんしゅうを　して　おけば，すぐに　こたえが　だせるよ。

⑶うしろの　ほうに　10の　かたまりを　つくる。

10の　かたまりを　つくれば　よいのだから　こんな　つくりかたも　あるよ。

たとえば，4＋8のように　うしろの　かずの　ほうが　まえの　かずより　おおきい　ときだ。

こんな　ときには，10の　かたまりを　うしろに　つくれば　はやく　できるんだ。



8に　4の　なかの　2を　もって　くれば　10の　かたまりが　できるね。

もちろん，4に　8の　なかの　6を　もってきて，まえの　ほうに　10の　かたまりを　つくっても　いいけれど……。どちらが　はやく　けいさん　できるか　かんがえて　ごらん。

はやく　せいかくに　あと　いくつ　もらえば　10の　かたまりが　できるかを　かんがえる　ことが　とても　たいせつなんだ。

③たしざん2ーゲームの　しかた

▲ミルミルくん

むしばって　いたいから，はやく　なおした　ほうが　いいよね。そこで，ミルミルくんが　の　こたえと　おなじ　すうじの　はを　なおして　くれるんだ。だけど，ばいきんくんが　うろうろして　いるよ。さあ，どれだけ　たくさんの　むしばが　なおせるかな？

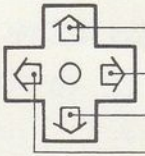
● コース

コース2は，ばいきんくんが　2つに　なるんだ。うまく　よけよう。

● コントローラーの　つかいかた

ボタン

この　ボタンで，ミルミルくんと　ドリルが　うごくんだ。



Ⓐボタン

ミルミルくんが　ジャンプ　する。➡キーと　いっしょに　おすと　みぎうえへ，⬅キーと　いっしょに　おすと　ひだりうえへ　ジャンプ　するよ。

Ⓑボタン

ミルミルくんを　こたえの　ところへ　うごかそう。そして，こたえが　うえの　すうじ　だったら　⬆キーを，したの　すうじ　だったら　⬇キーを，Ⓑボタンと　いっしょに　おそう。

せいかい

やったね。10てん　もらえます。

まちがい

ざんねんでした。ただしい　こたえが　かかれて，のこりが　1つ　へります。

ばいきんくんに　ぶつかると

やられた。のこりが　1つ　へります。のこりが　なくなると，ゲームは　おわりです。

4ひきざん2

この けいさんで かんがえて ほしい こと

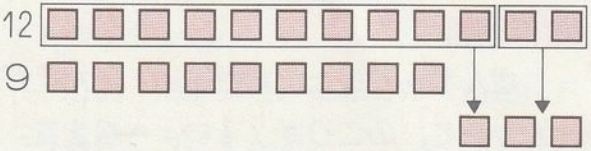
(1)12－9の　けいさんの　しかた

この　ひきざんには，いくつかの　しかたが　あるんだ。ここでは，10と　いくつに　わけて　けいさんする　しかたを　かんがえて　みよう。

(2)12は　10と　いくつ？

たしざん1の　ところで，あと　いくつで　10に　なるかを　れんしゅう　したね。その　ちからを　つかえば　かんたんさ。

12－9の　とき，まず　12を　10と　2に　わけて　かんがえて　みるんだ。



そうすれば，10の　かたまりから　9が　ひけるね。10の　かたまりから　9を　ひいた　のこりは，9と　1で　10と　いう

れんしゅうから　すぐに　1と　でるね。

その　1と　のこりの　2を　たして　こたえは　3に　なるね。

9と　1で　10，8と　2で　10，7と　3で　10……，と　いうような　10の　かたまりを　つくる　ちからが　おおいに　やくだつんだね。

(3)まとめると……。

13－8の　ときで　もういちど　かんがえて　みよう。

①　13を　10の　かたまりと　3に　わける。

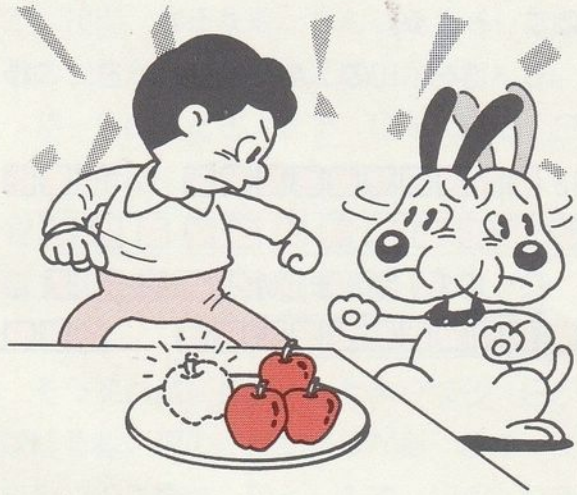
②　10の　かたまりから　8を　ひく。

③ のこった 2と はじめに わけた 3を あわせて こたえを だす。

□□　□□□

13−8＝5

この けいさんの しかたは，これからの がくしゅうに とても たいせつなんだ。だから，この 10と いくつに わけてから けいさんする しかたを きちんと おぼえて おこう。



4 ひきざん2ーゲームの しかた

▲しょうねん

のはらに 9つの ききゅうが あるよ。の こたえと おなじ すうじの ききゅうに しょうねんを のせて，まで いこう。でも，とりに ぶつかると，ききゅうは こわれて したまで おちて しまうんだ。じょうずに ききゅうを うごかそうね。

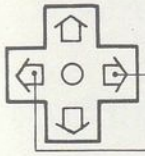
● コース

コース2は，とりの かずが おおくなるんだ。

● コントローラーの つかいかた

①しょうねんを うごかそう。

ボタンで しょうねんが うごくよ。



みぎへ うごく。

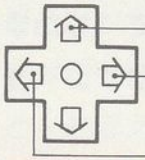
ひだりへ うごく。

②しょうねんを　ききゅうに　のせよう。

しょうねんが の　こたえと　おなじ　ききゅうの　ところに　きたら，Ⓐボタン　または　Ⓑボタンを　おそう。

③ききゅうを　うごかそう。

ボタンで　ききゅうが　うごくよ。



うえへ　うごく。

みぎへ　うごく。

ひだりへ　うごく。

せいかい

やったね。10てん　もらえます。

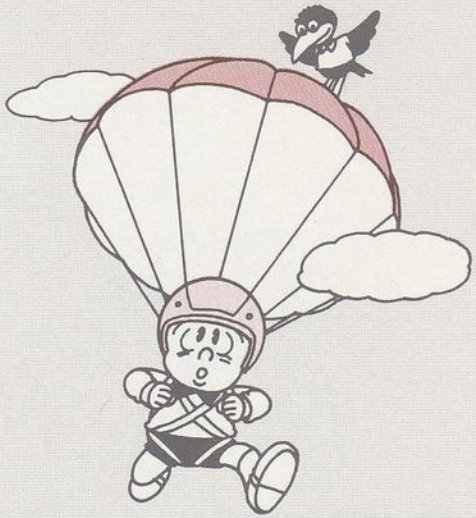
まちがい

ざんねんでした。ただしい　こたえが　かかれて，のこりが　1つ　へります。

とりに　ぶつかったり，ﾋｺｰｷが　みぎはしまで　いくと

うーん，やられた。のこりが　1つ　へります。

のこりが なくなると，ゲームは おわりです。



●このプログラムに関する諸権利は，東京書籍株式会社に帰属しています。
●プログラムおよび「てびき」は，その一部でも無断で複写，複製することは，著作権法上，禁止されています。
●権利者の許諾なく，賃貸業に使用することを禁じます。
●万一，製造上の原因による不良がありましたら，お取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。
●製品の仕様は，改良のため，予告なく変更することがあります。